

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0–8 tahun. Pada masa ini merupakan masa terbaik dalam proses belajar yang hanya terjadi sekali dan tidak akan pernah terulang kembali.<sup>1</sup> Masa ini disebut juga *golden age* atau masa keemasan yang dimana anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal.

Dunia anak merupakan dunia bermain. Bermain adalah salah satu aktivitas pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan, baik perkembangan moral nilai agama, bahasa, kognitif, fisikmotorik dan sosial emosional.<sup>2</sup> Bermain bagi anak juga disebut belajar, karena dengan bermain anak dapat bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya.

Anak dapat mengalami proses belajar dimana saja baik di rumah, di sekolah, di lingkungan sekitar bahkan di tempat mereka bermain. Hal ini

---

<sup>1</sup> Komala, "Stimulasi Melejitkan Potensi, Minat dan Bakat Pada Anak Usia Dini", Jurnal Volume 03 No. 2, 2017, h.181

<sup>2</sup> Elfiandi, "Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini", Jurnal Volume 08 No. 1, 2016, h.52.

sesuai dengan Undang – Undang RI No 23 tahun 2003 tentang Perlindungan Anak dalam Hak dan Kewajiban Anak yang tercantum pada ayat 11 yang berbunyi, “Setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak sebaya, bermain, berekreasi dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri”.<sup>3</sup> Artinya setiap anak memiliki hak yang harus dihargai seperti diberikan kebebasan bermain, berkreasi sesuai dengan minat dan bakat untuk mengembangkan semua aspek perkembangannya.

Orangtua dan guru memegang peranan penting dalam membantu tumbuh kembangnya perkembangan anak dengan memfasilitasi segala kebutuhannya. Pertumbuhan dan perkembangan anak harus dikembangkan melalui pendidikan sejak dini, sehingga pendidikan anak usia dini menjadi pondasi awal atau pendidikan dasar bagi anak untuk masa yang akan datang.

Anak usia dini memiliki berbagai potensi yang ada dalam dirinya tetapi potensi tersebut masih tersembunyi.<sup>4</sup> Oleh karena itu perlu diberikan stimulus yang tepat sesuai dengan tahapan usianya agar potensinya dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Potensi tersebut diantaranya

---

<sup>3</sup> UU RI No 23 tahun 2002 *Tentang Perlindungan Anak* (Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan RI dan Departemen Sosial RI, 2003), h.17

<sup>4</sup> Akhirin, “*Pengembangan Potensi Anak Perspektif Pendidikan Islam*”, Jurnal Tarbawi Volume 12 No. 02, 2015, h.206

adalah kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, fisikmotorik, nilai agama moral, dan seni.

Pada kenyataannya, masih banyak orangtua yang kurang peduli dan ketidakpahaman bagaimana cara menstimulus potensi tersebut. Ketidakpahaman orangtua ditunjukkan dengan sikap para orangtua yang masih memaksakan anaknya untuk belajar seperti berhitung, menulis, dan membaca. Ketika anak belajar tanpa didasari oleh minat dalam dirinya, anak akan merasa bosan dalam belajar, sehingga potensi yang ada pada anak tidak tumbuh dan berkembang dengan optimal.<sup>5</sup> Potensi yang ada pada diri anak perlu dikembangkan dengan melaksanakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan.

Dalam lingkup pendidikan formal mutu pendidikan tidak terlepas dari prestasi belajar, sehingga faktor siswa adalah salah satu faktor yang diperlukan untuk memajukan pembelajaran dalam usaha peningkatan mutu pendidikan di Indonesia.<sup>6</sup> Oleh sebab itu dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah salah satunya dapat dilihat dari prestasi belajar. Prestasi belajar dijadikan sebagai standar pengukuran yang menunjukkan kemampuan anak dalam memahami suatu proses pembelajaran.

---

<sup>5</sup> Siti Nurhasanah, "Minat belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa", Jurnal Volume 1 No. 1, 2016, h.137

<sup>6</sup> Fauzan Adib, Santoso, "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dengan Disiplin Kerja Guru", Jurnal Volume 1 No. 1, 2016, h.211

Prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai oleh anak yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang diberikan oleh guru kepada anak dalam periode tertentu.<sup>7</sup> Prestasi belajar perlu dinilai/diukur untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh anak setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala penilaian berupa angka atau simbol atau huruf atau kalimat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar itu banyak. Secara garis besar, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar itu dapat dibagi menjadi dua bagian: faktor internal dan faktor eksternal.<sup>8</sup> 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi : faktor jasmaniah dan faktor psikologis, 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor eksternal meliputi : keluarga, lingkungan, sekolah dan masyarakat.

Persoalan saat ini adalah salah satu faktor yang berpengaruh dalam naik atau turunnya prestasi belajar anak adalah faktor eksternal yaitu faktor lingkungan. Faktor lingkungan pada perkembangan zaman sekarang ini sudah dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan teknologi dan informasi yang membuat prestasi belajar anak menjadi berpengaruh.

---

<sup>7</sup> Maya Ferdiana Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal Volume 5 No. 2, 2017, h.726

<sup>8</sup>Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Niaga Swadaya, 2010), h.6

Salah satu kemajuan teknologi yang sedang berkembang dengan pesat saat ini adalah dengan munculnya berbagai macam alat elektronik, salah satunya adalah gawai (*gadget*). Gawai (*gadget*) merupakan suatu barang atau alat canggih yang didalamnya telah dilengkapi dengan berbagai macam aplikasi lainnya seperti :*kamera, sms, telepon, game, mp3, radio, internet, Wifi*.<sup>9</sup> Selain terdapat beberapa fitur canggih, gawai (*gadget*) juga mudah didapatkan dengan harga yang terjangkau dan hampir semua orang memiliki gawai (*gadget*). Penggunaan gawai (*gadget*) harus diikuti dengan tujuan penggunaannya sehingga tidak berdampak buruk bagi penggunanya terutama bagi anak karena penggunaan gawai (*gadget*) yang baik dan benar dapat memberikan pengaruh positif. Pengaruh positif dalam penggunaan gawai (*gadget*) yaitu dapat membantu dalam menjalin komunikasi dan membuka wawasan untuk belajar.

Selain pengaruh positif, gawai (*gadget*) juga dapat menimbulkan pengaruh negatif apabila penggunaannya tidak sesuai aturan yang benar seperti kesehatan yaitu kesehatan mata yang akan terkena dampak dari penggunaan gawai (*gadget*) secara berlebihan. Penglihatan mata akan menjadi *minus* dan tegang di kelopak mata karena anak terlalu fokus

---

<sup>9</sup> Wikipedia, Gadget, 2016 (<https://en.wikipedia.org/wiki/Gadget.html>), h.1. Diakses pada 20 januari 2019, pkl. 22.11



membaca teks yang ada didalam gawai (*gadget*).<sup>10</sup> Selain itu anak bisa membuka informasi negatif seperti pornografi dan kekerasan sehingga informasi itu terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran untuk waktu yang lama maka anak akan kecanduan informasi negatif seperti pornografi dan kekerasan yang membuatnya nyaman.<sup>11</sup> Berdasarkan laporan tersebut tidak sedikit jumlah anak yang memiliki pengaruh negatif dalam penggunaan gawai (*gadget*) khususnya mengenai pornografi dan kekerasan.

Hasil laporan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, mengatakan bahwa Indonesia adalah “Raksasa teknologi Digital Asia yang sedang tertidur”. Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Seperti yang dikatakan oleh Lembaga riset *Digital Marketing Emarketer*, memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif gadget di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara terbesar keempat di dunia dalam penggunaan *gadget* setelah Cina, India, dan Amerika.<sup>12</sup> Berdasarkan laporan tersebut dapat dilihat bahwa

---

<sup>10</sup>Derry Iswidharmanjaya, Beranda Agency, Bila Si Kecil Bermain Gadget, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), h.18-20

<sup>11</sup>Ibid

<sup>12</sup> Indah Rahmayani, 2015 ([https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media)), h.1. Diakses pada 20 Januari 2019, pkl.22.24

penggunaan gawai (*gadget*) pada saat ini merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia.

Gawai (*gadget*) pada umumnya dapat memberikan sesuatu pengetahuan yang baru karena gawai (*gadget*) memiliki beberapa fitur yang menarik bagi anak, sehingga membuat anak cepat akrab dengannya. Dalam penggunaan gawai (*gadget*) harus diikuti dengan tujuan penggunaan secara tepat sehingga tidak berdampak buruk bagi penggunanya terutama bagi anak.

Penggunaan gawai (*gadget*) secara tepat dapat memberikan pengaruh positif yaitu mempermudah komunikasi, membangun kreatifitas anak, mempermudah anak dalam mencari informasi terutama dalam hal belajar.<sup>13</sup> Oleh karena itu dalam penggunaan gawai (*gadget*) harus sesuai dengan kebutuhan. Sebaliknya dengan menggunakan gawai (*gadget*) secara intens dan tidak sesuai dengan kebutuhan akan menimbulkan pengaruh yang negatif bagi anak. Anak yang menggunakan gadget secara intensakantergantungan dan menjadi kegiatan rutin setiap harinya untuk menggunakan gawai (*gadget*).

Menurut Lembaga Riset Statista di Amerika Serikat, 17% anak berusia di bawah 8 tahun sudah menggunakan *gadget* setiap harinya. Beberapa

---

<sup>13</sup> Wahyu Novitasari, Nurul Khotimah, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun", Jurnal Volume 05 No. 03, 2016, h.2

diantara penggunaannya adalah bermain *games* dan membaca *e-book*. Sementara lembaga riset lainnya merilis survey bahwa sebanyak 38% anak dibawah umur 2 tahun sudah akrab dengan *gadget*.<sup>14</sup> Selain itu, sebuah survey oleh ComRes mengungkapkan bahwa hampir setengah dari anak-anak remaja saat ini bergantung pada *gadget*. Survey menunjukkan sekitar 47% dari orang tua mengatakan bahwa, anak mereka kebanyakan menghabiskan waktu seharian didepan layar *gadget*. Sedangkan 43% lainnya mengaku anak mereka telah memiliki ikatan emosi dengan *gadget* yang dimiliki.<sup>15</sup> Dengan melihat fenomena yang terjadi pada saat ini pengguna *gadget* tidak hanya orang dewasa saja, tetapi anak-anak juga sudah menggunakan gawai (*gadget*).

Dalam hal ini orangtua berperan untuk memberikan pengawasan dan batasan penggunaan gawai (*gadget*) pada anak. Anak di atas dua tahun hanya boleh berada didepan layar *gadget* maksimal selama dua jam setiap harinya.<sup>16</sup> Anak harus mengetahui tugas dan kewajiban lainnya seperti belajar, makan, mandi dan pekerjaan di rumah, sehingga anak tidak hanya bermain gawai (*gadget*) saja.

---

<sup>14</sup> Vivi Al-Hinduan, *Sudahkah Putra-Putri Kita Merdeka dari Gadget?*, 2015 (<https://www.kompasiana.com/vivial-hinduan/55d1aef4537b616709919540/sudahkah-putra-putri-kita-merdeka-dari-gadget>) h.1, Diakses pada 20 Januari 2019, pkl.22.36

<sup>15</sup> Team Viva, *Survei :50% Bocah Zaman Sekarang Kecanduan Gadget*, 2015 (<https://m-viva-co-id.cdn.ampproject.org/v/s/m.viva.co.id/amp/digital/digilife/survei-50-persen-bocah-zaman-sekarang-kecanduan-gadget>) h.1. Diakses pada 20 Januari 2019, pkl. 23.51

<sup>16</sup> Fitriyani, *Anak Kecanduan Gadget Hingga Membenturkan Kepala ke Tembok*, 2018 (<https://id-theasianparent-com.cdn.ampproject.org/v/s/kasus-anak-kecanduan-gadget>) h.1. Diakses pada 22 Januari 2019, pkl. 20.37



Pada kenyataanya, masih banyak orang tua yang tidak memberikan pengawasan dan batasan tersebut. Hal ini membuat anak tidak memikirkan pengaruh yang akan ditimbulkan dari penggunaan gawai (*gadget*) secara intens. Mereka bermain gawai (*gadget*) hanya untuk hiburan dan kesenangan semata.

Berdasarkan latar belakang dan penjabaran di atas, terlihat bahwa penggunaan gawai (*gadget*) saat ini tidak hanya orang dewasa tetapi anak-anak juga menggunakannya. Banyak anak yang menggunakan gawai (*gadget*) secara intens dan lebih memilih bermain dengan gawai (*gadget*) dibanding dengan belajar. Peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gawai (*Gadget*) Terhadap Prestasi Belajar Anak Kelas I” di SD Negeri Baru 02 Pagi, Cijantung, Jakarta Timur.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih banyak orangtua yang memberi kebebasan pada anak dalam penggunaan gawai (*gadget*) tanpa memberikan batasan dan pengawasan.

2. Lingkungan pada saat ini dipengaruhi pesatnya perkembangan teknologi dan informasi salah satunya adalah dengan muncul dan berkembangnya gawai (*gadget*).
3. Hampir setiap orang memiliki dan menggunakan gawai (*gadget*) baik orang dewasa, remaja maupun anak-anak.
4. Dalam penggunaan gawai (*gadget*) harus diikuti dengan batasan dan aturan penggunaan yang tepat
5. Penggunaan gawai (*gadget*) dapat berpengaruh positif dan negatif, pengaruh positif apabila gawai (*gadget*) digunakan dengan tepat dan sesuai kebutuhan, pengaruh negatif apabila digunakan secara berlebihan dan tidak sesuai kebutuhan.
6. Intensitas penggunaan gawai (*gadget*) dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar anak.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, peneliti membatasi masalah agar pembahasan dalam penulisan tidak melebar dan fokus pada masalah yang dianggap tepat untuk diteliti. Peneliti membatasi masalah pada variabel intensitas penggunaan gawai (*gadget*) dengan prestasi belajar anak Kelas I

SD. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas I di SD Negeri Baru 02 Pagi di wilayah Cijantung, Jakarta Timur

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan intensitas penggunaan gawai (*gadget*) adalah suatu kegiatan menggunakan atau bermain gawai (*gadget*) yang dapat diukur dalam tingkatan frekuensi penggunaan atau seberapa sering menggunakan gawai (*gadget*), berapa lama waktu (durasi) yang digunakan ketika menggunakan gawai (*gadget*) dalam satu hari.

Intensitas penggunaan gawai (*gadget*) yang dimaksud dalam penelitian ini hanya meneliti intensitas penggunaan gawai (*gadget*) pada anak dalam satu hari tanpa mempertimbangkan faktor lainnya seperti pendampingan dari orang dewasa dan konten yang digunakan anak dalam penggunaan gawai (*gadget*). Gawai (*gadget*) yang dimaksud pada penelitian ini dibatasi pada siswa pengguna *smartphone* atau ponsel pintar karena *smartphone* pada saat ini adalah teknologi dibidang alat komunikasi yang sedang berkembang dengan pesat dan semua orang hampir memilikinya karena bentuk dan desain yang praktis serta harga yang terjangkau untuk membelinya.

Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa pada periode tertentu yang gambarkan dalam bentuk angka, simbol, maupun

kalimat. Prestasi belajar siswa dapat diketahui dengan melihat besaran angka atau rata-rata nilai yang terdapat dalam raport yang diberikan oleh guru dalam periode tertentu.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap prestasi belajar anak SD Kelas I di SD Negeri Baru 02 Pagi, Cijantung, Jakarta Timur”.

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis:

##### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang anak usia dini khususnya tentang pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap prestasi belajar anak Kelas I SD.

## 2. Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi anak, guru, orang tua, dan peneliti selanjutnya,

### a. Bagi Anak

Memberikan informasi kepada anak tentang pengaruh penggunaan gawai (*gadget*) secara intens terhadap prestasi belajar sehingga anak dapat mengetahui batasan-batasan dalam penggunaan gawai (*gadget*) yang tepat dan sesuai.

### b. Bagi Orangtua

Memberikan tambahan pengetahuan mengenai pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap prestasi belajar anak Kelas I SD, sehingga orang tua lebih mengawasi dan membatasi penggunaan gawai (*gadget*) pada anak sesuai dengan fungsi dan kebutuhan.



c. Peneliti Lanjutan

Sebagai referensi dan menambah pengetahuan peneliti selanjutnya tentang pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap prestasi belajar anak Kelas I SD serta dapat mengembangkan penelitian ini menjadi lebih baik lagi pada penelitian berikutnya.

